MINECRAFT ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

4/2019

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

БЫСТРЕЕ ВЕТРА!
Путешествие в вагонетке

ДРУЖЕСКИЕ ПРИКОЛЫ:
как разыграть приятелей?

6+

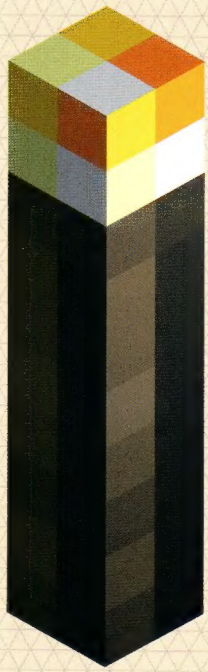
СУПЕРГОРОД:
построй небоскрёб!

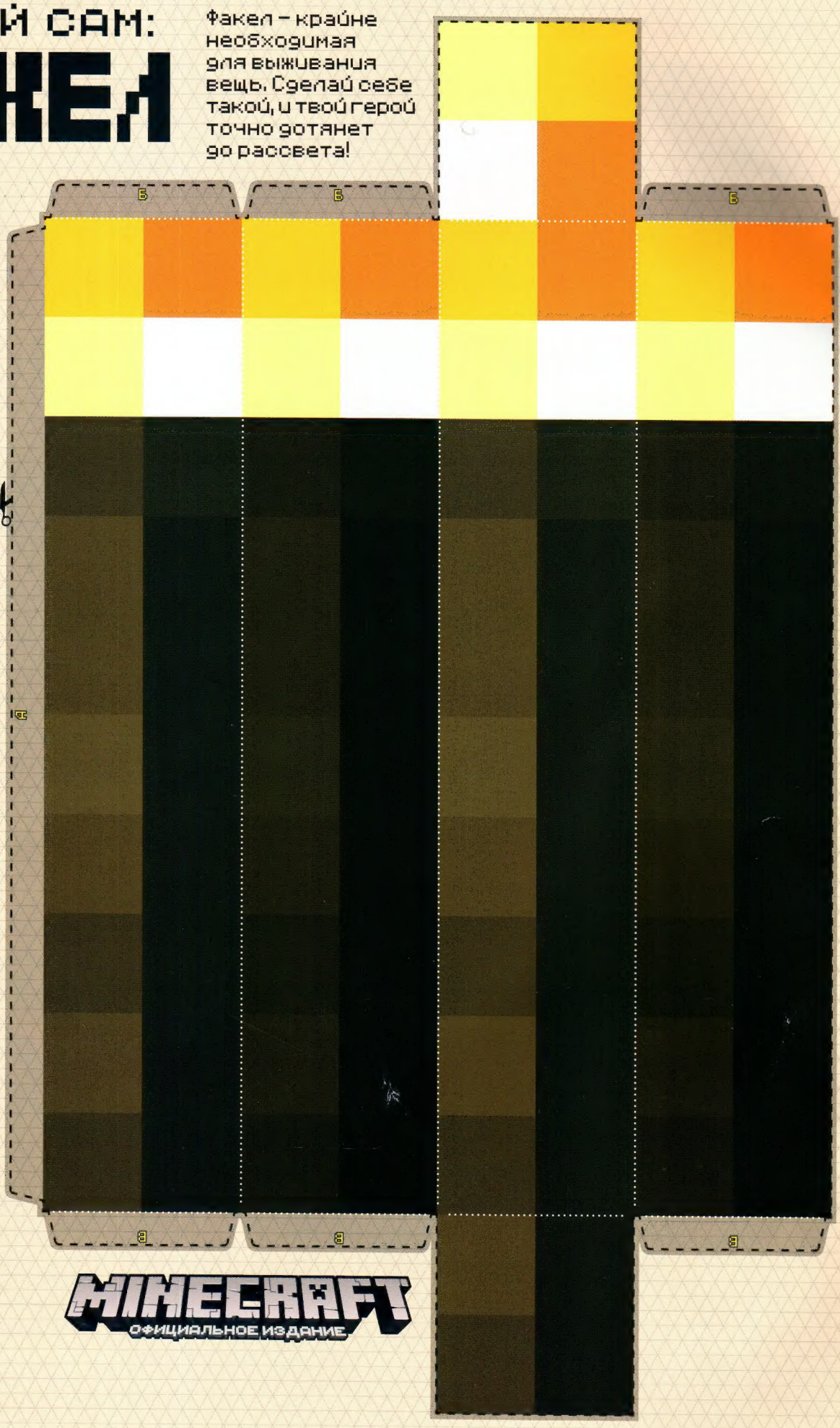
ЛЕВ 4 607092 442600 19004 MOJANG

СДЕЛАЙ САМ:
ФАКЕЛ

Факел – крайне необходимая для выживания вещь. Сделай себе такой, и твой герой точно дотянет до рассвета!

Смастерить факел очень просто. Приклей эту страницу на кусок тонкого картона, чтобы поделка была прочнее, и вырежи по чёрным пунктирным линиям. Затем согни заготовку по белым пунктирным линиям и нанеси немного клея на клапаны А, Б и В. Теперь согни заготовку целиком и проследи, чтобы все нужные участки склеились. Удачной ночёвки!





MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

№4/2019

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА!

04 СОВЕТЫ ПО ПОСТРОЙКЕ

36 СТАНЦИЯ С ВАГОНЕТКАМИ

18 ВОЗВОДИМ ГРАНДИОЗНЫЙ НЕБОСКРЕБ

40 НОВЫЙ МОНСТР: РАЗОРИТЕЛЬ

48 СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА: ПОДВОДНЫЕ РУИНЫ

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

ЗДРАВСТВУЙ, ЧИТАТЕЛЬ!

Приготовься снова погрузиться в мир строительства, исследований и сражений вместе с командой авторов нашего журнала.

Искра расскажет, как построить небоскрёб и железную дорогу и как сделать это лучше всех.

Скауты отправится на разведку океанских глубин, в которых скрыты чудесные строения, полные новых блоков, сокровищ и, конечно же, ужасных подводных монстров.

Медведь даст полезные советы о том, как выйти победителем из схватки с новейшими враждебными мобами кубического мира – разорителями.

А что же Монти? Он столько времени потратил на изобретение и создание коварных ловушек для своих врагов, что у него ни на что больше не осталось ни минутки. Спешите видеть!

MINECRAFT
ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MOJANG ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

© 2019 Mojang AB and Mojang Synergies AB.
MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.
All rights reserved.

ЛЕВ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

Журнал «Майнкрафт» № 4 (7) сентябрь 2019.
Название издания на языке оригинала: «Minecraft official magazine».

Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.

Издатель и учредитель:
АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.com, info@egmont.ru.

Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.

Главный редактор периодических изданий Елена Владимировна Милютенко.
Редактор Мария Ашихмина.
Вёрстка Тимофея Фролова.
Корректор Екатерина Перфильева.
Перевод с английского Елены Токаревой.

Бумага мелованная. Печать офсетная. Заказ №19-3110. Тираж 29 000 экз. Подписано в печать 06.08.2019.

Отпечатано в АО ПК «Пушкинская площадь»: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д.
Дата печати (производства): 08.2019.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.

Цена свободная.

Распространение в Республике Беларусь:
ООО «Росчерк», Минск, ул. Сурганова, д. 57Б, офис 123. Тел. +375 (17) 331-94-27 (41).

Размещение рекламы: тел. (495) 933-72-50, Юлия Герасимова.

Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

Мы в социальных сетях:
@LevPublishing @LevPublishing @LevPublishing
Присоединяйтесь!

EAC

ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ ИСКРЫ

В жизни любого исследователя Верхнего мира рано или поздно возникает вопрос: "Как тут перемещаться?". Искра научит тебя пользоваться вагонетками и строить рельсы для самой современной железной дороги в мире «Майнкрафта».

У нас с ребятами устроено множество баз в самых разных уголках Верхнего мира. Мы побывали в куче разных мест – от выжженной пустыни до заснеженной тундры. Повезло ещё, что не заблудились!

Когда-то мы просто ездили на лошадях. Все, кроме Медведя, – он ездил на своей ручной свинье, а лошадей называл «причудами богачей».

Но даже верхом можно потратить кучу времени на путь из пункта А в пункт Б, и когда верховая езда надоест хуже горькой редьки – это знак, что пора строить железную дорогу.

Пользоваться вагонетками несложно, но поначалу можно немного запутаться. Вот я и собрала для тебя самую нужную информацию!

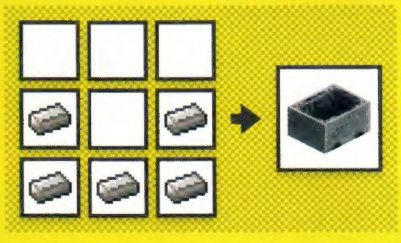
УРОК 1:

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ПРОКЛАДКИ ПУТЕЙ

Чтобы стать железнодорожным магнатом, вначале придётся выучить несколько простых вещей.

ГЛАВНОЕ – ВАГОНЕТКИ

Обожаю вагонетки! Они такие удобные и крепкие, что будь я поменьше ростом, я бы в такой жила. Вот, как её сделать...



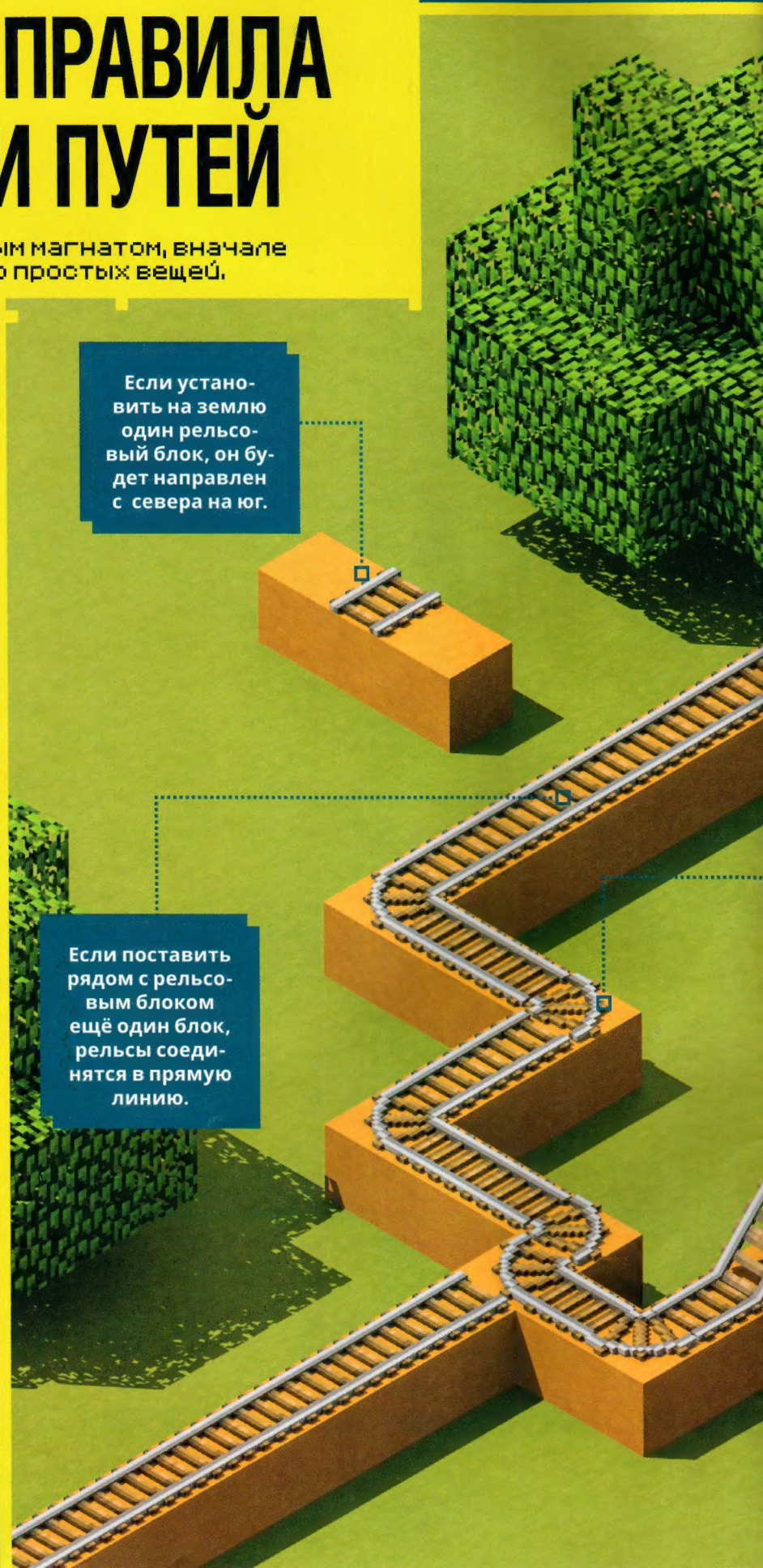
Теперь я расскажу, как ею пользоваться.

01 Если поставить вагонетку на рельсы и сесть в неё, можно отталкиваться и ехать вперёд. Попробуй.

02 Сильно разогнаться, просто отталкиваясь, не получиться. Для быстрой езды нужно электричество – о нём поговорим чуть попозже.

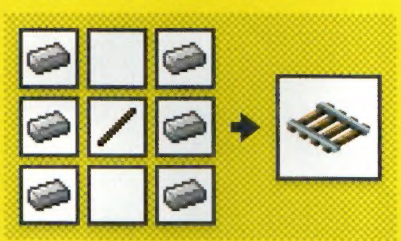
03 Если вылезти из вагонетки там, где нет места, чтобы стоять в полный рост, ты воткнёшься головой в потолок и получишь урон от удушья. Ух!

04 Если вагонетка упадёт на рельсы, она автоматически к ним прикрепится, и пассажир не получит урона. Можно строить настоящие американские горки.



ИСПОЛЬЗУЙ РЕЛЬСЫ

Прежде чем строить железную дорогу, нужно изготовить или найти побольше рельсов. Найти их можно в заброшенных шахтах, лесных особняках или в вагонетках с сундуками. А создать их можно так:



Поворотный рельс не может быть направлен вверх, скос появляется только на прямых участках.

Если хорошенько разогнать вагонетку, она пройдёт пустой участок, но потеряет скорость.

Если поместить рельсовый блок рядом с уже установленным, но под прямым углом и по диагонали, блоки соединятся, и на пустом участке появится поворот.

Рельсы, установленные на разной высоте, соединятся, образовав подъём (или спуск).

У нас тут не хватило места, чтобы описать все способы укладки рельсов. Если что, тебе поможет интернет. Ищи информацию на сайте Minecraft wiki.

УРОК 2:

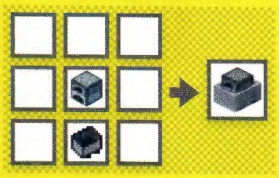
СЛОЖНЫЕ КОНСТРУКЦИИ

Разобравшись с простыми предметами, перейдём к более сложным. Усовершенствованные рельсы и вагонетки просто необходимы для путешествий на дальние расстояния.

ВАГОНЕТКИ С ГРУЗАМИ

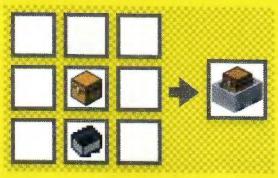
ВАГОНЕТКА С ПЕЧЬЮ

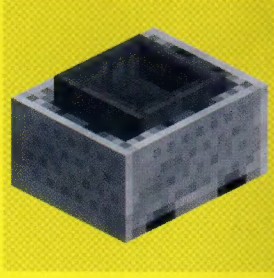
Если топить печь, она будет двигать вагонетку вперёд. Конечно, на дальние дистанции проще ехать в обычной вагонетке по электрическим рельсам. Но если у тебя пока не хватает ресурсов для полноценного метро, то можно использовать вагонетку с печью.



ВАГОНЕТКА С СУНДУКОМ

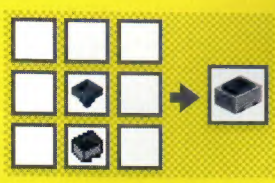
Полностью соответствует своему названию. Пригодится, если ты строишь новую базу в биоме, в котором нет нужного количества необходимых для строительства материалов. Просто загрузи блоки в сундук и отправь вагонетку в поездку.

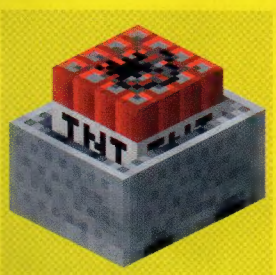




ВАГОНЕТКА С ВОРОНКОЙ

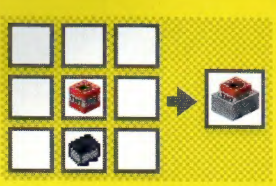
Такая вагонетка, проезжая мимо предметов, будет собирать их. Скорость сбора у вагонетки с воронкой выше, чем у простой воронки, а ещё она может забирать предметы из сундуков или с блоков, расположенных над рельсами. Полная вагонетка будет ехать медленнее.





ВАГОНЕТКА С ДИНАМИТОМ

Как ты думаешь, что она делает? Ну конечно же – большой бабах! Сделать такой можно с помощью включённого активирующего рельса, поджога или лавы... Эксперименты помогут игроку найти и другие способы.



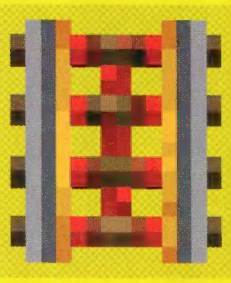
СОВЕТ ЭКСПЕРТА

Если сломать модифицированную вагонетку, выпадет пустая вагонетка и дополнительный блок. Вагонетку можно тут же поставить обратно на рельсы или переделать.

СОВЕТ ЭКСПЕРТА

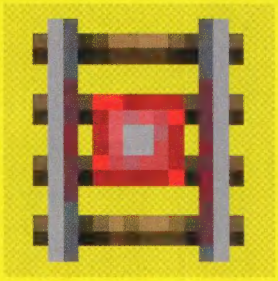
Включённый электрический рельс отправит в поездку даже неподвижную вагонетку, если она будет стоять на нём. Отличный способ начать путешествие!

ОСОБЫЕ РЕЛЬСЫ



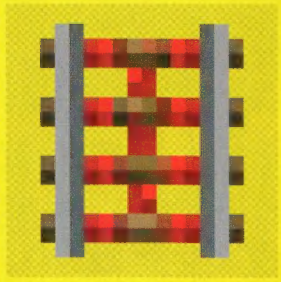
ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ РЕЛЬСЫ

Если по этому рельсу проедет вагонетка, она получит дополнительное ускорение. Если дорога будет состоять из таких рельсов, то ехать можно до бесконечности. Электрический рельс нужно включить, иначе он будет замедлять вагонетку.



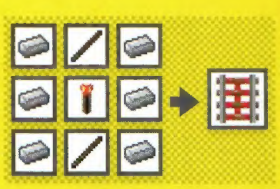
НАЖИМНЫЕ РЕЛЬСЫ

Такой рельс работает подобно нажимной плите: когда по нему проезжает вагонетка, он подаёт сигнал красному камню. От нажимного рельса можно запитать красную пыль, красный повторитель и другое устройство, что делает его незаменимым при создании сложных построек.



АКТИВИРУЮЩИЕ РЕЛЬСЫ

Активирующий рельс переключает содержимое вагонетки в другой режим работы. Например, им можно подорвать динамит, выключить режим сбора у вагонетки с воронкой, чтобы в неё больше ничего не падало, или даже высадить проезжающего игрока или моба.



МЕГАПОЛИС

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ
ОТ ИСКРЫ

Назови символ крутого города, Небоскрёб! Сделать его на самом деле не так уж и сложно.

Они шикарно выглядят, в них можно безопасно хранить уйму ценностей, и их видно за километры. Класс!

Недавно мы с ребятами решили построить свой собственный город и в центре него возвести небоскрёб.

В нём столько места, что у каждого есть целый этаж, и не один! Больше не будет споров о том, что Монти везде пробирки разбросал или Медведь не убрал грязное бельё в стирку... Фу!

Узнай, как мы его строили, и возведи для себя такой же!

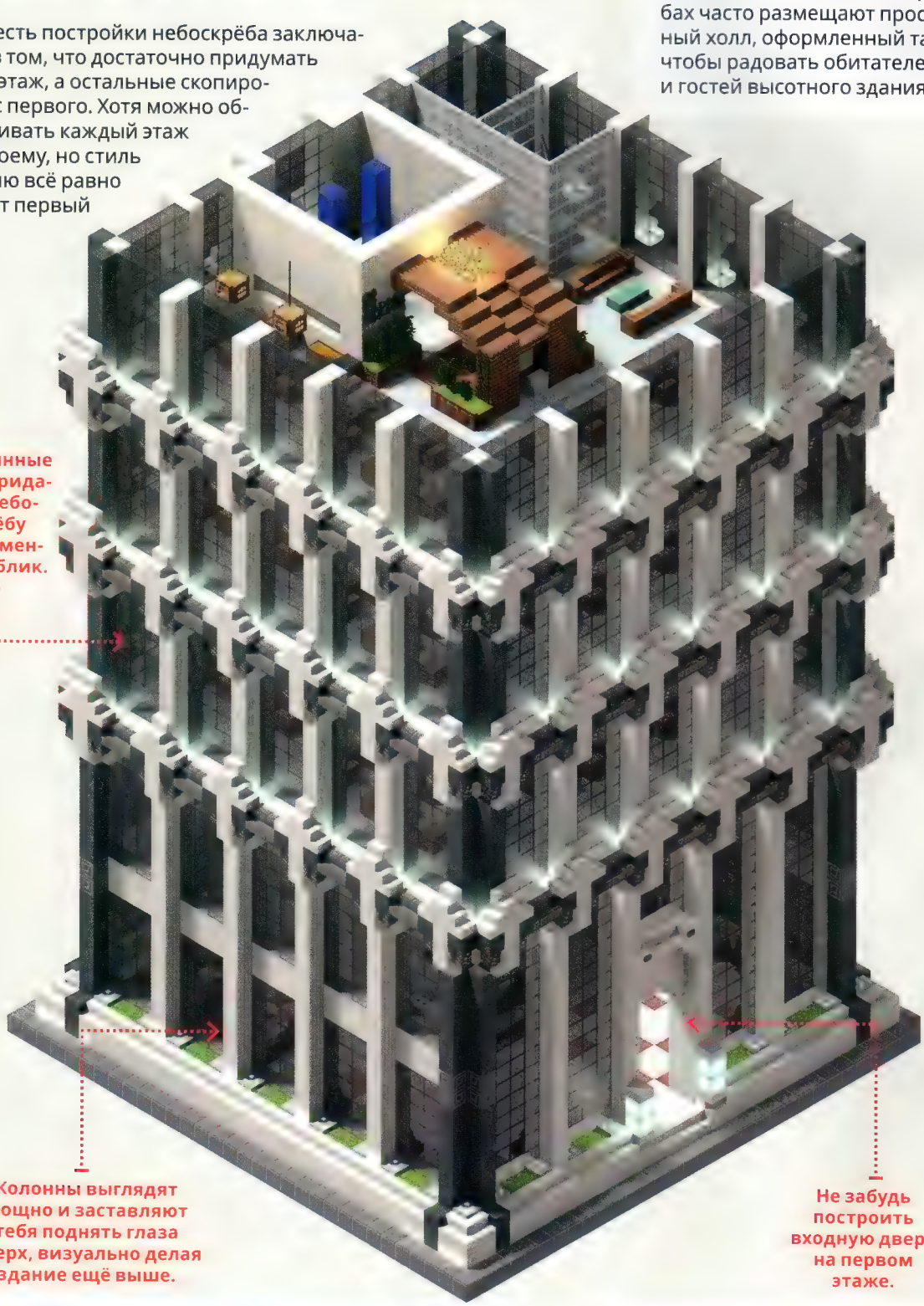
2 ЧАСА 1 2 3 4 СРЕДНЯЯ СЛОЖНОСТЬ

НЕБОСКРЁБ

Прелесть постройки небоскрёба заключается в том, что достаточно придумать один этаж, а остальные скопировать с первого. Хотя можно обустраивать каждый этаж по-своему, но стиль зданию всё равно задаёт первый этаж.

ПАРАДНЫЙ ВХОД

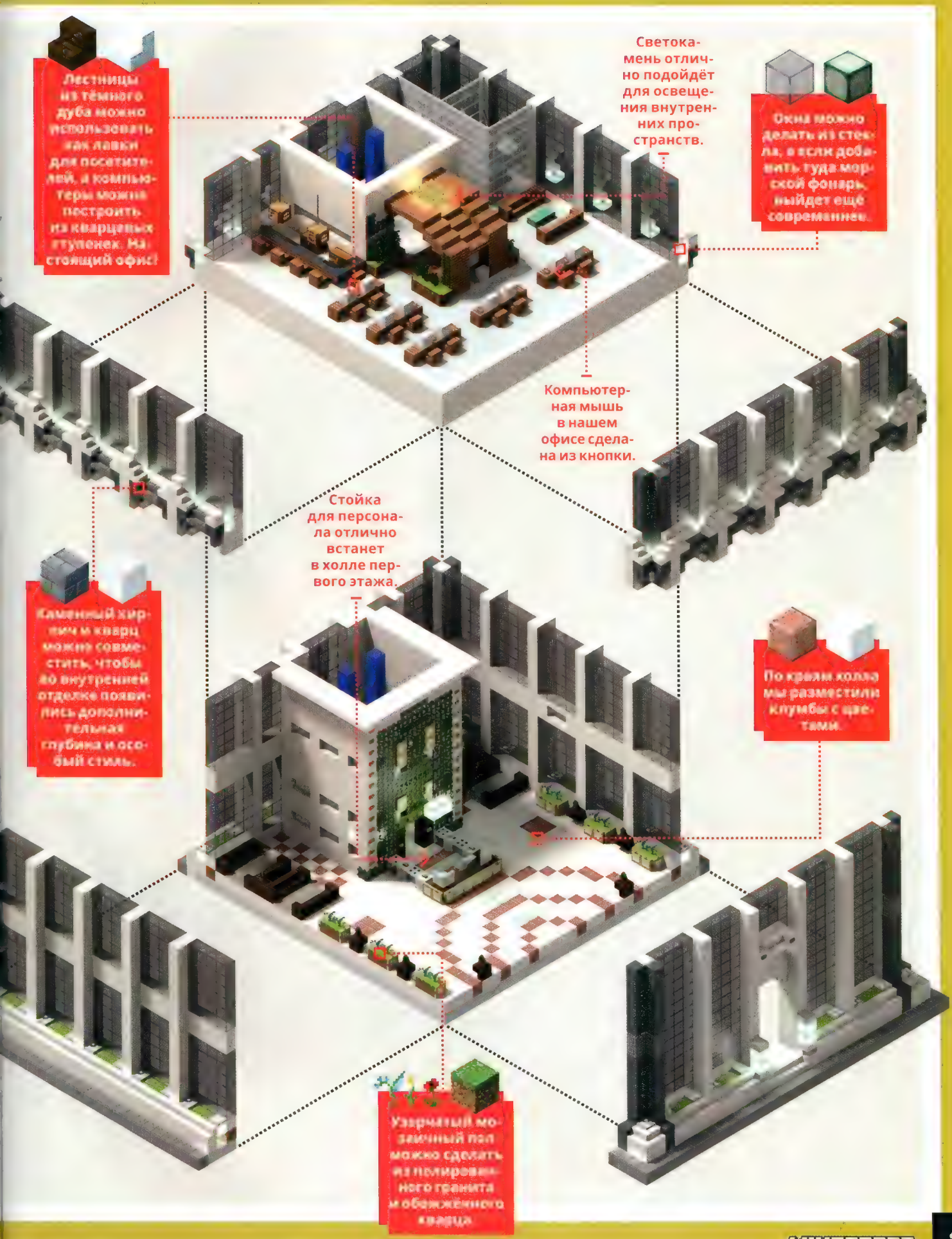
На первом этаже в небоскрёбах часто размещают просторный холл, оформленный так, чтобы радовать обитателей и гостей высотного здания.



Стеклянные окна придадут небоскрёбу современный облик.

Колонны выглядят мощно и заставляют тебя поднять глаза вверх, визуально делая здание ещё выше.

Не забудь построить входную дверь на первом этаже.


Лестницы из тёмного дуба можно использовать как лавки для посетителей, а компьютеры можно построить из кварцевых ступенек. Настоящий офис!
Светокамень отлично подойдёт для освещения внутренних пространств.
Окна можно делать из стекла, а если добавить туда морской фонарь, выйдет ещё современнее.
Компьютерная мышь в нашем офисе сделана из кнопки.
Стойка для персонала отлично встанет в холле первого этажа.
Каменный кирпич и кварц можно совместить, чтобы во внутренней отделке появились дополнительная глубина и особый стиль.
По краям холла мы разместили клумбы с цветами.
Узорчатый мозаичный пол можно сделать из полированного гранита и обожжённого кварца

ЭТО ЗАСАДА!

Что, надоело постоянно сражаться врукопашную? Есть способы этого избежать...

Я не очень-то люблю драться. Как по мне, так лучше бы все друг с другом дружили, гуляли вместе, общались... Но, видимо, я слишком многого хочу.

Мир «Майнкрафт» полон людей и мобов, которые спят и видят, как бы поколотить твоего героя и отобрать его вещи. Фи, как грубо!

Так вот, в отличие от Скаути и Медведя, я предпочитаю строить ловушки, угодив в которые однажды, враги в следующий раз хорошенько подумают, прежде чем меня тревожить.

Я привёл несколько примеров моих любимых устройств. Некоторые посложнее, некоторые попроще, но все они заставят злодеев держаться подальше от твоего убежища.

ЯМА-ЛОВУШКА

Если кто-то напал на убежище одинокого игрока, то яма-ловушка может пригодиться. Едва враг заденет натяжной датчик, как пол под ним разойдётся, и незваный гость полетит в яму, куда можно заранее налить лавы.

ДИНАМИТ МГНОВЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

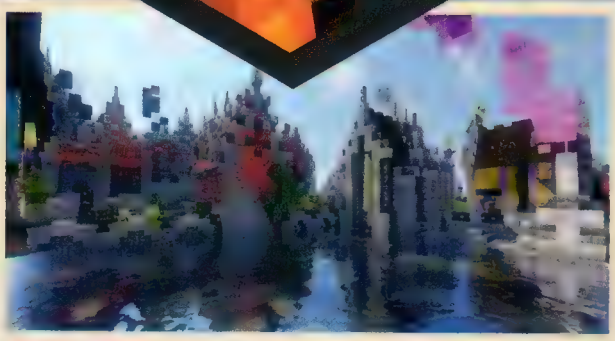
Если вагонетка с динамитом упадёт с высоты больше, чем три блока, то бубухалка мгновенно активируется. А значит, враги не успеют сбежать, пока динамит мигает. Неплохое решение! Игрок может спрятать вагонетку с ТНТ над входом в своё убежище и построить механизм срабатывания. Для ускорения вагонетки можно подтолкнуть её липким поршнем. Врагу не поздоровится!

ЛОВУШКА С ДИНАМИТОМ

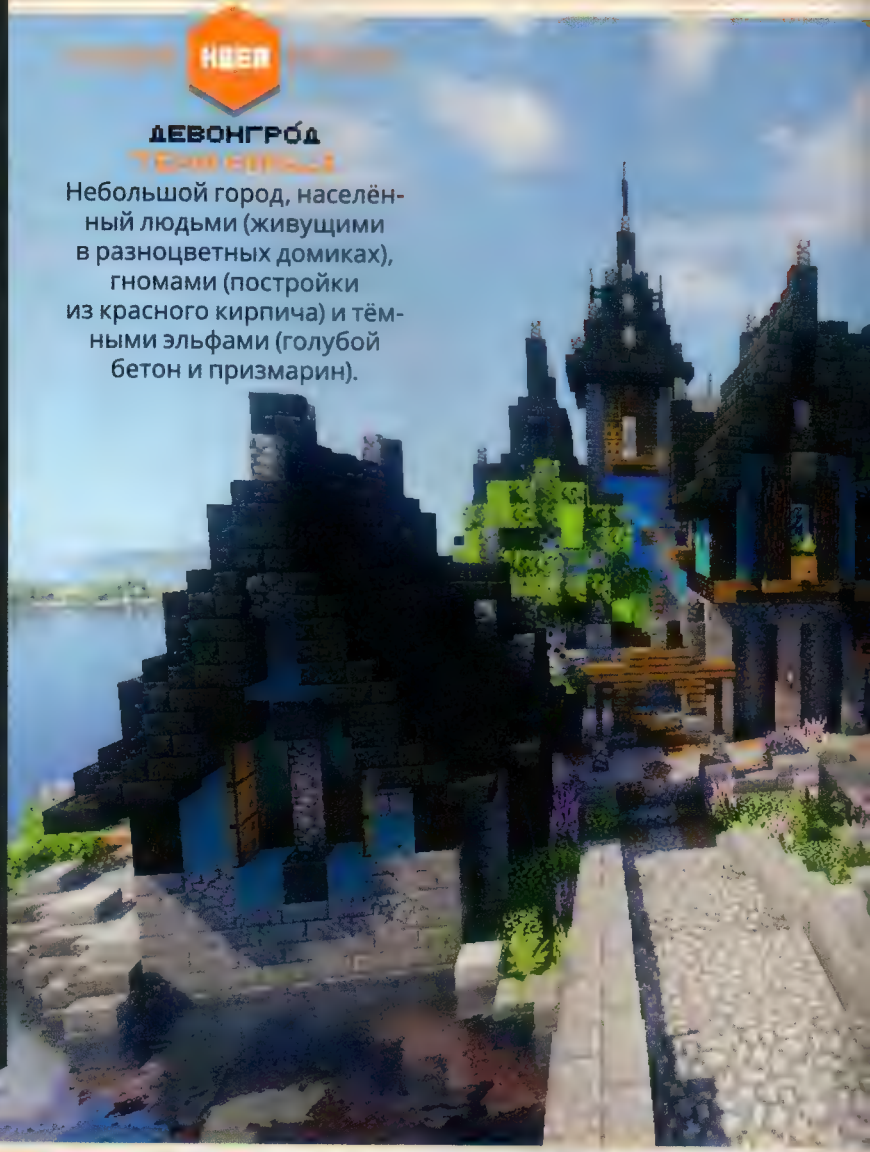
Сделать такую проще всего, и это настоящая классика жанра. Прямо перед входом на базу игрок может выкопать яму в три блока глубиной и поставить TNT посередине. Сверху поставить блок песка и установить на него нажимную плиту. Как только враг на неё наступит, он провалится в яму и, скорее всего, уже не убежит. Дёшево и сердито!

ТВОЙ «МАЙНКРАФТ»

Пришла пора вновь рассмотреть лучшие творения игроков! Вот мои самые любимые работы.



ИСКРА ГОВОРИТ...
Как здорово, что команда Team-Hiraji придумала отдельную гамму для каждой расы!



ИДЕЯ

ДЕВОНГРО́Д

Небольшой город, населённый людьми (живущими в разноцветных домиках), гномами (постройки из красного кирпича) и тёмными эльфами (голубой бетон и призмарин).

ИДЕЯ

ГОТИЧЕСКИЙ СОБОР

ЧОС

Свой первый собор я строил больше 150 часов. От обычных соборов его отличает отсутствие порталов и лавок по краям.

ИДЕЯ

БЕТОНОМЕШАЛКА

CAPTAIN_JEK

Бетономешалка используется для перевозки незатвердевшего бетона. Барабан постоянно вращается, иначе бетонная смесь застынет.

СКИН

КУБОТ
SKINER
CREATE

ИСКРА ГОВОРИТ...
Обратите внимание на классную расцветку!

ИДЕЯ

ВИЛЬЯМСБУРГСКИЙ СБЕРЕГАТЕЛЬНЫЙ БАНК

JONYNES13

Это мой небоскрёб в стиле ар-деко. Настоящий банк расположен в Бруклине, Нью-Йорк, и он чрезвычайно красив. Мой друг UTC сказал, что моё творение надо отправить тебе, Искра!

ИСКРА ГОВОРИТ...
Ошеломительная детализация! Чудесная работа, Jonynes13!

СКИН

ЦВЕТОЧНАЯ КОРОЛЕВА

SILENTROSES

ТВОЁ ТВОРЧЕСТВО

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

У нас множество картинок разных мобов. Вот некоторые из самых интересных.

Захар, Курск

Никита, Ачинск

Владислав, Тула

Саша, Можайск

Фёдор, Москва

Влад, Петрозаводск

Настя, Саранск

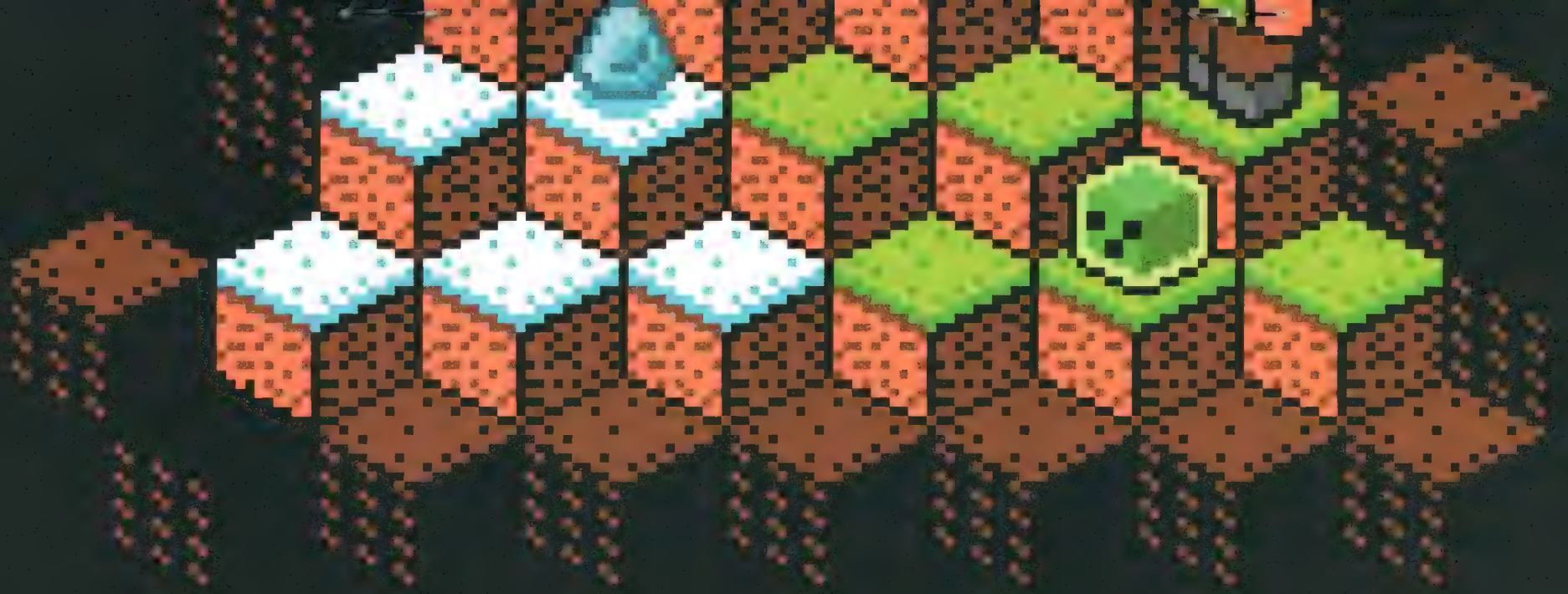
Ростислав, Лобня

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес **info@egmont.ru**: «Для Монти».

Твори с удовольствием, а мы с удовольствием напечатаем!

ИГРОК 1
2011
ЗАМЕНА НА:
MINECRAFT
УРОВЕНЬ: 1
РАУНД: 1

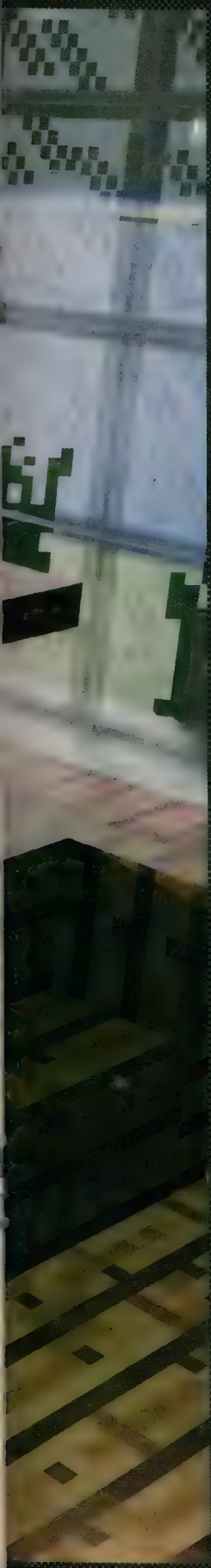


MINECRAFT

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

MOJANG
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОДУКТ

JINX



ИЗОБРЕТАЕМ МЕБЕЛЬ

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ ИСКРЫ

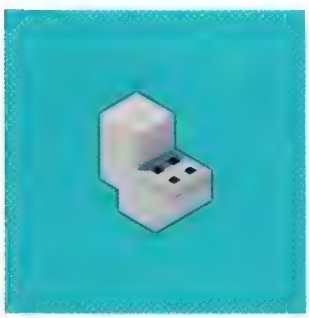
Чтобы назвать свою постройку домом, нужно сначала хорошенько поработать над интерьером. Искра поделится своими секретами меблировки.

Делать мебель – это здорово! Если в убежище найдётся место для полезных вещей и предметов из повседневной жизни, то обычное сооружение превратится в уютный домик.

Существует множество способов изготовить предметы обихода, так что я покажу только несколько самых занятных схем и оставлю тебе простор для фантазии. Подумай, что ты хочешь видеть в своём жилище, и дай волю воображению. Уверена, ты сам удивишься, сколько всего можно придумать.

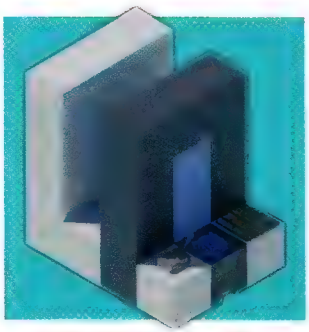
Если ты всё же захочешь позаимствовать кое-что у других игроков, ты найдёшь кучу занимательных видео на YouTube. Blockheads, например, ежедневно загружают что-нибудь новенькое, так что жилище можно хоть каждую неделю мебилировать!

МЕБЕЛЬ В ВАННУЮ



ТУАЛЕТ

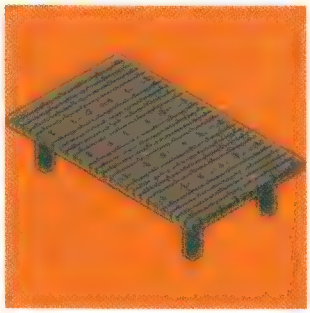
Нет ничего смешного! Унитаз нужен всем! Этот сделан из кварца, а крышку заменяет люк. Можно даже добавить туалетную бумагу, если разместить блок кварца в рамке.



РАКОВИНА

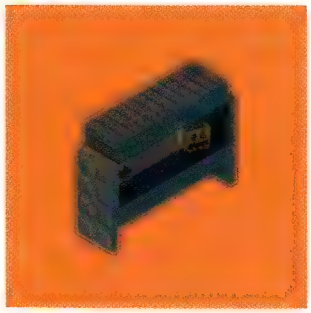
Полоска льда изображает зеркало, а раковиной служит котёл с водой. Эффекта отражения можно добиться, если построить напротив льда точно такую же раковину.

МЕБЕЛЬ В ГОСТИНУЮ



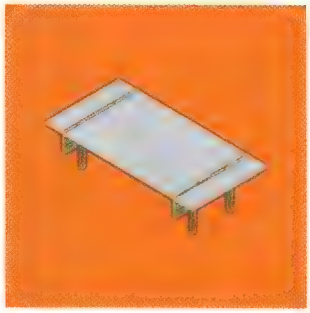
КЛАССИЧЕСКИЙ СТОЛ

Лучше всего для деревянного стола подойдут люки из еловой древесины, а ножки можно сделать из столбиков от забора. Когда-то я делала столы из нажимных плит и поршней, но люки выглядят лучше.



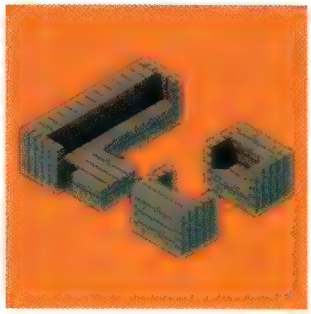
КНИЖНАЯ ПОЛКА

Книжные полки и шкафы можно изобразить целой кучей способов, но этот мне нравится больше всего. По бокам использованы люки, чтобы полка не казалась слишком большой, а сами поверхности сделаны из деревянных плит – они выглядят прочными и способными выдержать всё, что на них поставят.



СОВРЕМЕННЫЙ СТОЛ

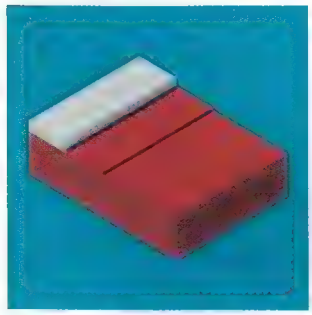
Только посмотри на эту прелесть! По бокам стола использованы таблички для знаков, а внизу я применила бамбук с нитью. Затем я всё это накрыла ковром, и вуаля – потрясный современный стол готов! Вместо нитей можно использовать столбики от забора.



ДИВАНЫ И СТУЛЬЯ

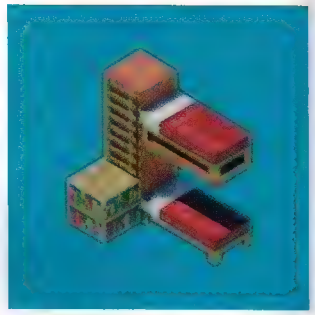
Люки использованы в качестве подлокотников для диванов и кресел, чтобы те не выглядели чрезмерно большими. Таким же способом можно сделать кресла и стулья. Тогда мебель в гостиной будет сочетаться.

МЕБЕЛЬ В СПАЛЬНЮ



БОЛЬШАЯ КРОВАТЬ

Спать на такой кровати, к сожалению, не получится, зато выглядит она круто. Корпус и матрас выполнены из блоков красной шерсти, а роль одеяла выполняет красный ковёр. Вместо подушек использован снег. Красота!



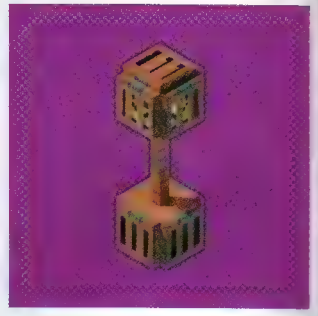
ДВУХЪЯРУСНАЯ КРОВАТЬ

Схема такой кровати очень проста. Сначала я построила деревянный столб, а затем сделала два лежака из еловых люков. Одну пару люков я разместила на земле, а вторую чуть повыше – и готово! Почти настоящие кровати для гостей или для казармы. Для большей детализации можно добавить лестницу.

ОСВЕЩЕНИЕ

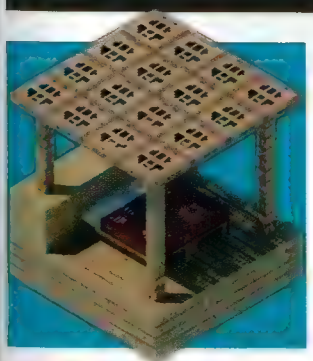
СКРЫТОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Если поставить светокамень в углубление в полу, а затем постелить сверху ковёр – в комнате будет светло, а сам источник света окажется укрыт от взглядов. Так же можно поступить и со стенами, только прикрывать светокамни придётся картинами.



КРАСНАЯ ЛАМПА

Здесь я использовала лампу, которую можно включать и выключать. Вокруг неё установлены четыре люка, а в качестве выключателя задействован рычаг. Включи лампу и закрой люки – торшер готов.



КРОВАТЬ С БАЛДАХИНОМ

Для верхней части кровати использованы еловые люки, столбы по углам сделаны из столбиков от ограды, а роль покрывала выполняет ковёр. Сама кровать установлена на блоках дубовой древесины, чтобы создать уют и ощущение надёжности.

СПРЯТАННЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Представь такую картину: ты возвращаешься домой после долгой вылазки в надежде отдохнуть. Но вдруг слышишь, что где-то рядом во весь голос вопят животные. Что за шум? Где они? А они у тебя под полом!

Всё, что нужно сделать, это выкопать яму **под убежищем** друга и заманить туда шумных животных. Какое коварство!

ЛУЧШИЕ РОЗЫГРЫШИ «МАЙНКРАФТЕ»

Шумные животные – один из классических розыгрышей в «Майнкрафте».

СОВЕТЫ ЭКСПЕРТА ОТ СКАУТИ

Мечтаешь разыграть друзей, но не хочешь их обидеть? Тогда примени один из механизмов Скаути. Смешно и почти не обидно.

Я обожаю разыгрывать ребят. Вы бы видели, какую рожу корчит Медведь, когда ненароком забредает в комнату, полную кудахчущих кур!

Хороший розыгрыш должен быть коварным, но не разрушительным. Ломать ничего не надо. Взрывать – тем более. Ключ к идеальному розыгрышу – сделать то, что немного рассердит твоих друзей, но не навредит их героям и имуществу.

Я поделюсь кое-чем из своего арсенала, но на самом деле ты ограничен лишь своим воображением. И не стоит забывать, что если ты разыграл друга, то он может отплатить тебе той же монетой! Если не любишь становиться поводом для шуток, как говорится, не рой другому яму.

СОРНЯКИ АТАКУЮТ!

Как правило, перед домами игроков находится симпатичный садик или лужайка. Раскидай по участку костную муку. Трава **вырастет очень быстро**, тут и там зелёные заросли разбавят сорняки и цветы. На приведение такого газона в порядок уйдёт немало времени.

ПОЛНЫЙ СУНДУК БУЛЫЖНИКОВ

У каждого дома есть сундук для добычи. Но добычу будет некуда класть, если сундук вдруг окажется забит... **например, булыжниками**. Правда, для этого сначала придётся добыть эти камни, но результат того стоит!

Положить булыжники другу в сундук – уморительная шалость!

Курицы очень милые, но только пока они живут за пределами твоей базы.

КУРИНАЯ АТАКА

Этот розыгрыш довольно прост. Друг вернётся домой – а у него дома **настоящий курятник**.
Ну и ну! Для создания курятника раскидай яйца, пока друга нет дома, или построй спаунер куриц.

МАГНИТ ДЛЯ ЗОМБИ

Мой любимый розыгрыш! Выкопай яму под убежищем друга и посади туда деревенского жителя. Затем закрой его со всех сторон блоками и дождись ночи. Друг будет изрядно удивлён, откуда здесь все эти зомби и что им надо. А зомби обязательно придут за беззащитным, как они думают, деревенским жителем.

ПОДВОДНЫЕ РУИНЫ

В океанских глубинах встречаются заброшенные постройки и деревни. Вместе со Скаути мы побываем в этих местах и расскажем тебе о них.

Океанские храмы – не единственное, что скрывается на морском дне. Пытливый разведчик может обнаружить кое-что ещё.

Возможно, подводные руины остались от древней цивилизации, ранее населявшей Верхний мир, но это только теория. Никому не известно, кто раньше жил в затопленных домах и деревнях, но, судя по количеству сокровищ, они не бедствовали.

Я расскажу, что можно обнаружить, забравшись поглубже в руины, но будь осторожен – утонувшие зомби не дремлют!

КАК ОТЫСКАТЬ РУИНЫ

1 УЖАСНАЯ СЫРОСТЬ

Руины скрываются на дне океанов в океанских биомах. Если боишься промокнуть насквозь – даже не начинай поиски!

2 ВОЗЬМИ ЛОДКУ

Океан большой, а руины в нём маленькие, так что, скорее всего, удача улыбнётся тебе не сразу. Лодка поможет сократить время поисков, главное – не забывать смотреть вниз почаще.

3 НОЧНОЙ ЗАПЛЫВ

Все разновидности морских руин освещаются морскими фонарями, так что проще всего выходить на поиски ночью. Свет в мире «Майнкрафта» хорошо видно даже на большой глубине, поэтому прыгай в лодку – и вперёд!

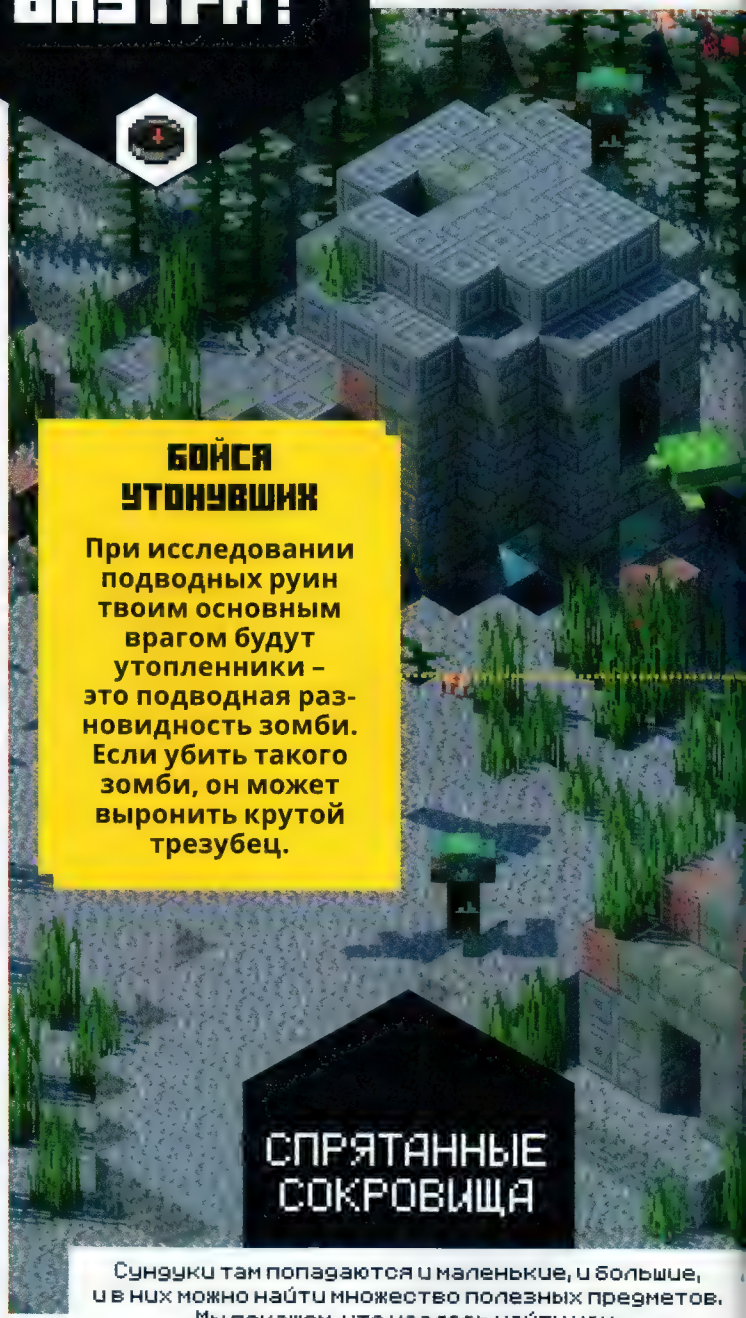
ЧТО ВНУТРИ?

БЛОКИ В РУИНАХ

Подводные руины бывают двух разновидностей: холодные, которые можно найти в обычных, холодных и ледяных океанских биомах, и горячие – в прохладных, тёплых и глубоких океанских биомах.
Руины состоят из разных блоков, поэтому для подготовки полного строительного набора нужно будет посетить обе разновидности руин. Ознакомься со списком блоков.

«ХОЛОДНЫЕ» ПОДВОДНЫЕ РУИНЫ

«ГОРЯЧИЕ» ПОДВОДНЫЕ РУИНЫ



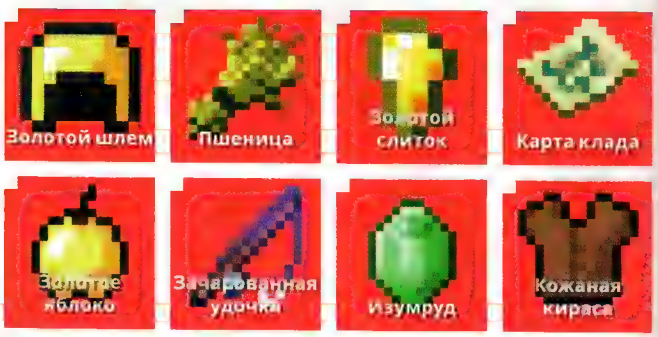
БОЙСЯ УТОНУВШИХ

При исследовании подводных руин твоим основным врагом будут утопленники – это подводная разновидность зомби. Если убить такого зомби, он может выронить крутой трезубец.

СПРЯТАННЫЕ СОКРОВИЩА

Сундуки там попадаются и маленькие, и большие, и в них можно найти множество полезных предметов. Мы покажем, что удалось найти нам.

БОЛЬШИЕ СУНДУКИ



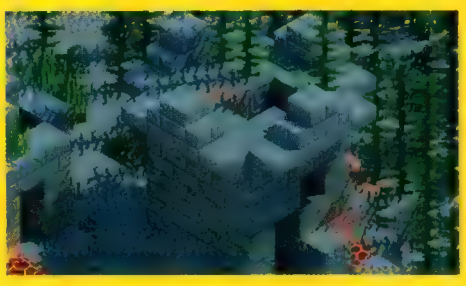
КАК ВЫЖИТЬ?

А ещё я дам несколько полезных советов по выживанию при раскопках морских руин.

Подводные сундуки открываются дольше обычных: чтобы поднять крышку, может потребоваться до пяти секунд. Перед тем как открыть сундук, посмотри по сторонам – не подкрадывается ли к тебе зомби. Если кто-то из них всё-таки находится поблизости, лучше разобраться с ним заранее.

Очень редко можно встретить подводные руины на суше. Не забудь сделать несколько скриншотов, если наткнёшься на такие, – это редчайшее зрелище для Верхнего мира!

Некоторые руины состоят из одной постройки, а некоторые размерами схожи с деревенькой. Большие руины обнаружить с поверхности гораздо проще.



Если ты хочешь спрятаться поглубже, можно превратить подводные руины в свою базу. Потребуется очень много терпения и труда, но кое-что в подводных руинах всё-таки уже выстроено, и это можно попросту адаптировать под свои нужды, а не строить всё с нуля.

Сокровище спрятано очень глубоко, и воздуха в лёгких запросто может не хватить. На поверхности можно плавать и без дополнительных средств, но для главного рывка тебе понадобится зелье подводного дыхания – оно поможет тебе обходиться без воздуха от 3 до 8 минут.

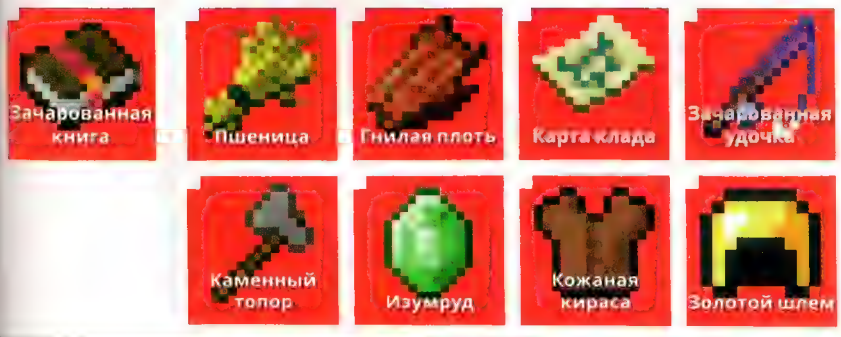
ПОДВОДНАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ

Вокруг подводных руин в большом количестве растёт водоросль под названием ламинария. Её можно использовать в хозяйстве. Например, высушить в печке, чтобы получить еду, или сделать блоки сушёной ламинарии, пригодные для строительства или в качестве топлива для печи.

ТАЙНИКИ С СОКРОВИЩАМИ

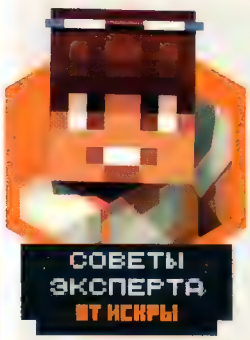
Размер сундука с сокровищами напрямую связан с величиной найденных руин. Почти всегда сундук укрыт под гравием или песком, так что не забудь взять с собой лопату.

МАЛЕНЬКИЕ СУНДУКИ



90 МИНУТ 1 2 3 4 СЛОЖНО

СТАНЦИЯ ДЛЯ ВАГОНЕТОК ИЗ КРАСНОГО КАМНЯ



Ни одна железная дорога не обходится без вокзала. Я расскажу, как сделать себе крутую автоматизированную станцию.

Этот грандиозный механизм отправляет вагонетки в разные стороны.

Сначала нужно построить схему красного камня для узла, запускающего вагонетки в одном направлении, а потом её можно расширить, добавив дополнительные рельсы и направив их в нужные тебе стороны.

К сожалению, для детального объяснения устройства механизма в журнале просто не хватит места. Но основные советы всё-таки поместились на четырёх страницах, так что общий принцип объяснить у меня получилось. Так даже веселее...

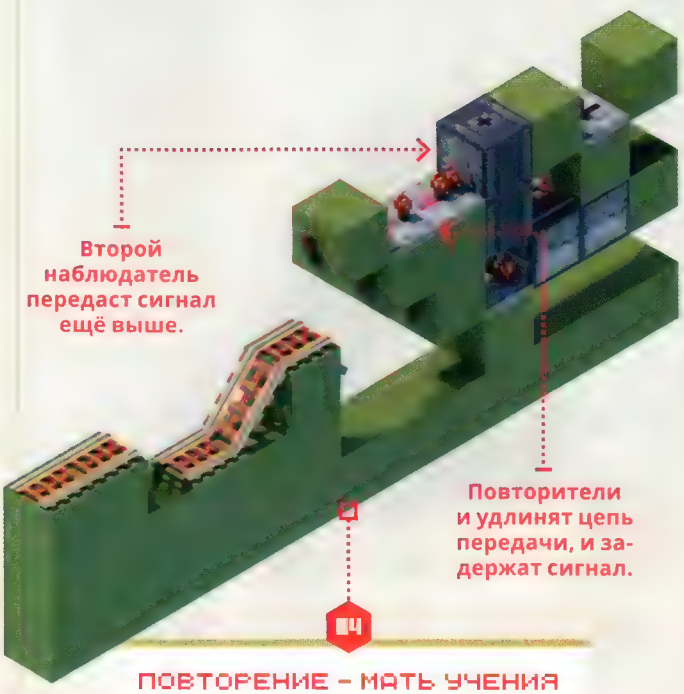
Перед началом я дам тебе совет – установи постройку так, чтобы она смотрела на север или на юг. Механизм, смотрящий на восток или на запад, работать не будет!

1 МЕХАНИЗМ УЗЛА

Для каждого направления, в котором ты хочешь запускать вагонетки, нужно построить свой узел. Видишь рельсы, выходящие со станции на следующей странице? Каждые связаны с таким узлом.

КАРКАС УЗЛА

Первое, что нужно установить, – это схему красного камня, питающую узел. Таких схем можно установить до 16 штук, и все они выглядят так, как показано на картинке.



ПОВТОРЕНИЕ – МАТЬ УЧЕНИЯ

Пришло время подключить один из сложных блоков – повторитель. На этом этапе очень важно настроить первый (на картинке левее) повторитель на четыре такта, а второй – на один такт.

ПОДКЛЮЧАЕМ РАЗДАТЧИКИ

С правой стороны размещаем два раздатчика и направляем их один на другой. Когда раздатчики включатся, они начнут передавать предмет туда и обратно, при этом подавая сигнал на компаратор, расположенный рядом с ними. От сигнала с компаратора будет включаться красный факел.

НЕМНОГО ЭЛЕКТРОПЕРЕДАЧИ

Теперь тебе нужно придумать, как направить сигнал вокруг схемы. Зигзаг из блоков и факелов выполнит задачу и переместит выход сигнала наверх, а наблюдатель переправит энергию с раздатчиков, описанных в прошлом пункте.

ПОЛНАЯ МОЩНОСТЬ

Установи блок красного камня, ещё один наблюдатель и красный факел, как показано на картинке. Теперь поданный сигнал пойдёт по кругу, и его можно будет использовать для запуска вагонеток.

УСТАНОВКА ПОРШНЕЙ

Эти схемы можно размещать рядом друг с другом, чтобы создать несколько путей для вагонеток. Но как вагонетка поймёт, куда ей ехать? Рельсы для неё выдвинет поршень!

2 СОРТИРОВОЧНАЯ СТАНЦИЯ

РАЗДАТЧИК ВАГОНЕТОК

А теперь построим механизм для выдачи вагонеток. Инструкция на картинке.

ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЫБРАСЫВАТЬ!

Второй выбрасыватель помести над установленным в предыдущем шаге, а затем добавь липкий поршень и остальные элементы, как показано на картинке.

РАЗДАТЬ И ПОВТОРИТЬ

Тут мы установили раздатчик для вагонеток. Он ставит их на нужные рельсы, и повторитель, чтобы сигнал красного камня дотянулся до конца механизма.

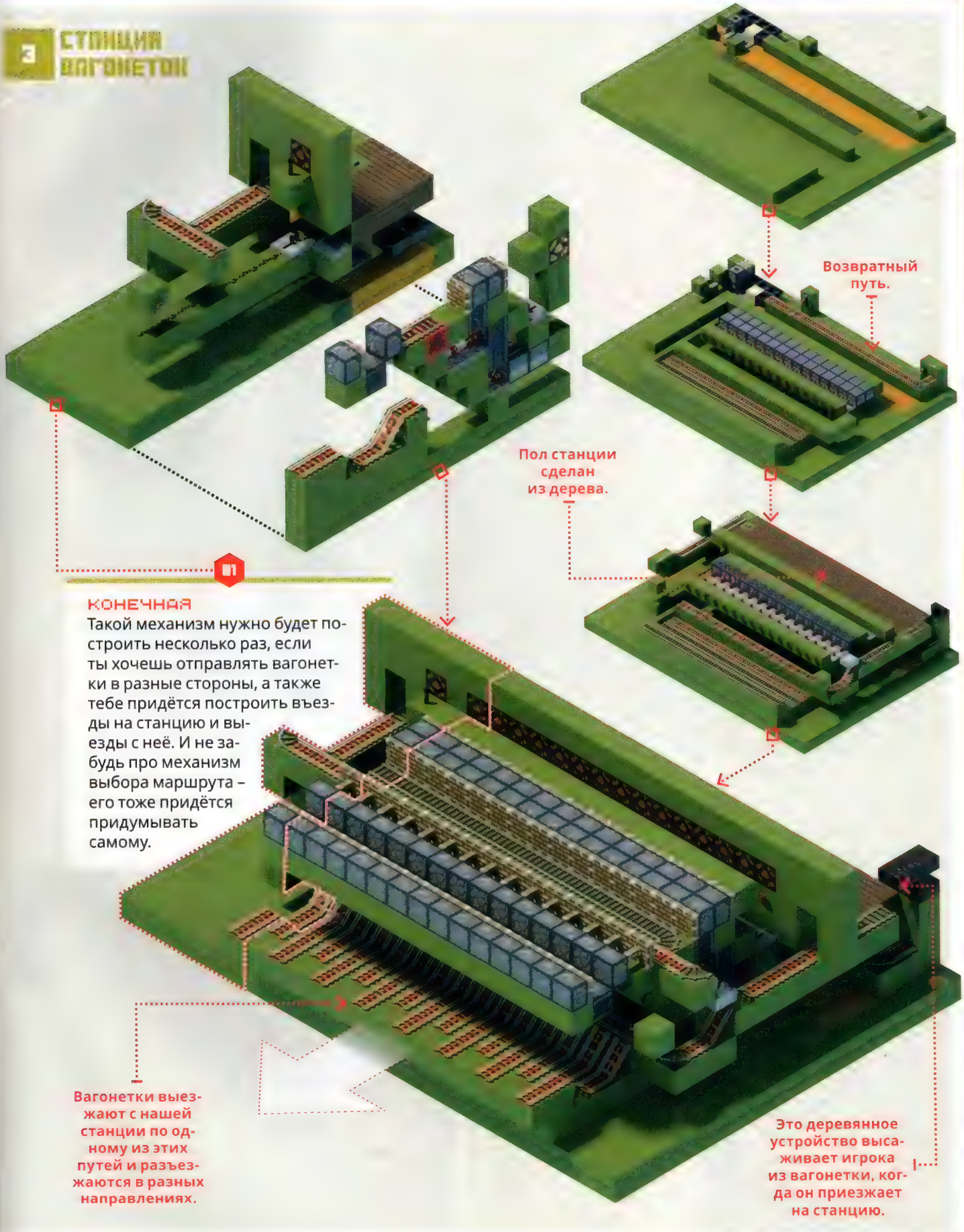
КНОПКИ И РЕЛЬСЫ

Кнопка включает раздатчик, который установит вагонетку на рельсы. Если рельсовый путь готов, вагонетка поедет да самого конца с первого запуска. Садись – и вперёд!

И ВСЁ СНАЧАЛА

Когда ты выезжаешь со станции, все механизмы нужно сбросить в начальное положение, чтобы по возвращении ты снова выбрал, куда тебе ехать. Искра придумала систему сброса: в её основе лежит натяжной датчик, который подаёт сигнал сбрасывания всех элементов схемы в стартовую позицию.

3 СТАНЦИЯ ВАГОНЕТОК



КОНЕЧНАЯ

Такой механизм нужно будет построить несколько раз, если ты хочешь отправлять вагонетки в разные стороны, а также тебе придётся построить въезды на станцию и выезды с неё. И не забудь про механизм выбора маршрута – его тоже придётся придумывать самому.

СОВЕТЫ ПО ВЫЖИВАНИЮ ОТ МЕДВЕДЯ

РАЗОРИТЕЛЬ

Это чудовище появилось в Верхнем мире совсем недавно, и мало кто знает, как с ним сражаться. Но Медведь уже всё выяснил и расскажет, как одолеть разорителя.

Медведь, берегись! Разорители очень сильные!

Разоритель атакует, вытягивая шею и кусаясь. Атака наносит целых шесть единиц урона!

На ровной земле разоритель очень опасен, но на холмистой местности справиться с ним гораздо проще. Горы – злейший враг разорителя!

ЗДОРОВЬЕ
100

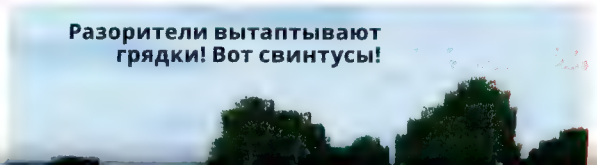
УРОН ОТ ПТИЦЫ
6

ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ

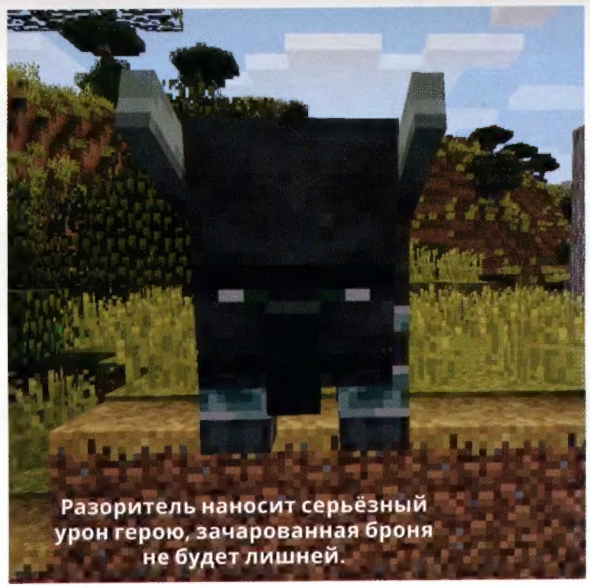
Медведь не боится разорителей. Поджилки немного трясутся, конечно, но прочный щит и острый ум не оставят монстру шансов.

Разорители приходят во время набегов на деревни. Набег начинается, когда игрок с меткой «Плохой знак» входит в деревню. «Плохой знак» появляется на игроке после убийства капитана патруля разбойников.

Злобные разорители нападают на деревенских жителей, странствующих торговцев, железных големов... И на твоего героя, конечно. Но Медведь умеет с ними сражаться. Медведь тебе всё расскажет!



Разорители вытаптывают грядки! Вот свинтусы!



Разоритель наносит серьёзный урон герою, зачарованная броня не будет лишней.

ГЛАВНОЕ

ГДЕ ЖИВЁТ

ПОЯВЛЯЕТСЯ ТОЛЬКО ПРИ НАБЕГАХ, ПРОСТО ТАК ЕГО НЕ ВСТРЕТИШЬ.

ЧТО МОЖЕТ ВЫРОНИТЬ

Седло

20 сфер опыта

КОММЕНТАРИЙ MOJANG

Пока Медведь писал эту статью, мы спросили Mojang про разорителей.

«МЫ ХОТЕЛИ СДЕЛАТЬ НЕЧТО СРЕДНЕЕ МЕЖДУ ОБЫЧНЫМ МОБОМ И БОССОМ. ОБЛИК И АТАКИ ПРИДУМАЛ ДЖЕНС, НО ЧУДИЩЕ ПОЛУЧИЛОСЬ ЧЕРЕСЧУР СИЛЬНЫМ». **ЭДРИАН**

«ПОЭТОМУ МЫ ДОБАВИЛИ ВОЗМОЖНОСТЬ ОГЛУШИТЬ ЗДОРОВЯКА ПРИ ПОМОЩИ ЩИТА, И РЕЗУЛЬТАТ НАМ ПОНРАВИЛСЯ. ВСЁ ПОЛУЧИЛОСЬ!» **ДЖОШ**

СОВЕТЫ ПО БОЮ ОТ МЕДВЕДЯ

НУЖЕН ЩИТ!
Сделай себе щит и возьми его в руку. Если парировать атаку разорителя щитом, ты оглушишь его на несколько секунд... И тогда уже бей!

СТРЕЛЬБА ПОМОГАЕТ
От оглушённого разорителя можно отбежать подальше, вооружиться луком и расстрелять с безопасного расстояния.

ГОЛЕМ – ТВОЙ ДРУГ
Разоритель любит подраться с железным големом, но зря – голем обычно побеждает. Держись поближе к защитнику деревни!

ИГНОРИРУЙ НАЕЗДНИКА
На некоторых разорителях разбойники ездят верхом. Можно, конечно, сбить наездника, но он всё равно тебя не трогает – не отвлекайся от чудища!

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО
Есть один читерский способ борьбы... Если при помощи бирки наречь вызывателя «Johnny», все разорители вокруг мгновенно умрут... Но это не честно.

ЗА ДЕЛО!

И почему именно я вечно в опасности? Эх...

Хоть мне и не очень хотелось, я придумал ещё четыре способа усложнить игру. Но это в последний раз, Скауты, следующие будешь придумывать ты! Скауты?.. Куда она опять подевалась?

СПОСОБ 1

НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ

Ваши герои сломали ноги. Чтобы отыграть такой вызов, им нельзя бегать, и придётся строить лестницы вместо того, чтобы прыгать. Сколько они так протянут? Первый, кто прыгнет, выбывает!

Не волнуйся, всё заживёт!

СПОСОБ 2

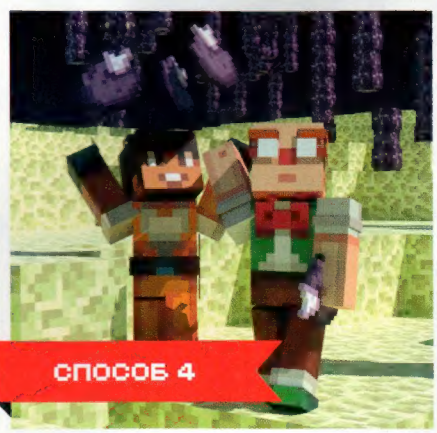
НЕОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

Начни новую игру и собирай ресурсы ровно один игровой день, затем плыви к ближайшему необитаемому острову... И оставайся там жить! Сколько ты протянешь, запертый в своём личном райском уголке?

СПОСОБ 3

СТРОИТЕЛИ ГОЛЕМОВ

Начни игру в новом мире со своими друзьями и посоревнуйся на скорость в создании големов! В точке спауна каждый игрок строит два пьедестала, и тот, кто первым установит на них снежного и железного голема, тот победит.



СПОСОБ 4

ТЕЛЕПОРТ

Соберитесь с друзьями, и пусть каждый возьмёт 20 плодов коруса. Выкопайте яму, бросьте в неё по алмазу. Затем разойдитесь на восемь блоков от ямы и ешьте плоды. Кто первый телепортируется в яму – тот забирает все алмазы.

ВНИМАНИЕ! только опытный майнкрафтер даст больше половины правильных ответов!

ХОРОШО ЛИ ТЫ ЗНАЕШЬ «МАЙНКРАФТ»?

Этот опросник такой сложный, что даже наш гениальный Монти ответил только на 7 вопросов из 12! А у тебя сколько получится?

ВОПРОС 1
Что это за блок?

ВОПРОС 2
Что нужно сделать для достижения уровня «Пора в шахту»?

ВОПРОС 3
Каким предметом сражаются поборники?

ВОПРОС 4
Какой деревенский житель носит фиолетовую робу?

ВОПРОС 5
Как определить, что у волка мало энергии?

ВОПРОС 6
Что получится из такой схемы?

ВОПРОС 7
Что это за предмет?

ВОПРОС 8
После какого обновления появилась ламинария?

ВОПРОС 9
Правда ли, что слизни могут спауниться в глубоких оврагах?

ВОПРОС 10
Как создали голоса Странников Края?

ВОПРОС 11
Что это за моб?

ВОПРОС 12
Какое животное пугает криперов?

Ответы: 1. Морской фонарь. 2. Сделать деревянную кирку из палок и досок. 3. Железный топор. 4. Священник. 5. Его хвост направлен вниз. 6. Музыкальный блок. 7. Семена арбуза. 8. Водное обновление. 9. Правда. 10. Английские слова, проигранные наоборот и с пониженной частотой. 11. Кадавр. 12. Оцелот.

ОТКРОЙ ВСЕ СЕКРЕТЫ MINECRAFT™

MOJANG

С СЕРИЕЙ ОФИЦИАЛЬНЫХ КНИГ

ЛЕВ
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

© 2018 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT is a trademark or registered trademark of Mojang Synergies AB.
На правах рекламы

Журнал «Майнкрафт» № 4 (7) сентябрь 2019. Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста. ТР ТС 007/2011. Печать офсетная. Бумага мелованная. Издательство: АО «Издательский дом «Лев». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13. Отпечатано в АО «ПК «Пушкинская площадь». Адрес: Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д. Дата печати (производства): 08.2019. Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4. www.leobooks.com, info@egmont.ru. Цена свободная. К журналу прилагается вложение. Информация о вложении указана на индивидуальной упаковке.

EAC